

ZASADY SPECJALNE DLA TEGO ZESTAWU

MOON KNIGHT: TOŻSAMOŚCI

Moon Knight ma trzy tożsamości, pomiędzy którymi cyklicznie się przemieszcza: Moon Knight, Chonsu i Pan Knight. Każda z tych tożsamości posiada własną kartę bohatera z unikalną zdolnością specjalną. Rozpocznij grę jako Moon Knight i umieść pozostałe karty bohatera pod kartą Moon Knighta we wskazanej kolejności. Na koniec swojej tury zmień się na swoją kolejną tożsamość. **NIE JESTEM PRAWDZIWIY** pozwala również na zmianę tożsamości podczas swojej tury. Możesz zagrać dowolną kartę Moon Knighta niezależnie od tego, która tożsamość jest aktywna.

16 Jako Chonsu nie otrzymujesz obrażeń od efektów innych niż obrażenia w walce. Dotyczy to zdolności specjalnej przeciwnego bohatera lub efektów na twoich kartach lub kartach przeciwnika. Otrzymujesz tylko obrażenia w walce. Efekty, które modyfikują wartości ataku twojego przeciwnika, działają jak zwykle.

Masz jeden wskaźnik zdrowia i jedną pulę zdrowia. Obrażenia zmniejszają twoje zdrowie, niezależnie od tego, która tożsamość jest aktywna.

GHOST RIDER: OGIEŃ PIEKIELNY

Ghost Rider może użyć **OGNIA PIEKIELNEGO** do zasilenia swoich najpotężniejszych efektów w tym odpalenia swojego Piekiełnego Motocykla. Użyj żetonów **OGNIA PIEKIELNEGO**, aby śledzić jego aktualny poziom. Nie może on zostać zmniejszony poniżej 0 ani zwiększony powyżej 5.

Aby użyć Piekiełnego Motocykla, wydaj 1 Ogień piekielny, kiedy wykonujesz akcję manewru. Kiedy to zrobisz, twoja wartość ruchu wzrasta do 4, możesz poruszać się przez wrogich walczących i zadajesz 1 obrażenie każdemu wrogiemu walczącemu przez którego się przesuniesz (niezależnie od tego ile razy się przez nich przemieściłeś). Na koniec akcji, twoja wartość ruchu wraca do 2.

WAŻNE: Użyj strony z płomieniami na żetonach, aby oznaczyć swój Ogień piekielny. Obróć żetony na ciemną stronę kiedy zużywasz Ogień piekielny.

LUKE CAGE: NIETYLKALNOŚĆ

Luke Cage otrzymuje o 2 obrażenia mniej od ataków wrogich walczących. Zmniejszone są tylko obrażenia w walce - nadal otrzymuje obrażenia od efektów kart, w tym efektów na kartach ataku. Jeśli obrażenia ataku zostałyby zredukowane poniżej zera, są traktowane jako zerowe.

Luke Cage wygrywa walkę, jeżeli nie otrzyma żadnych obrażeń, nawet jeżeli broniąc się nie zagrał karty.

SPRZĘT NA POLU BITWY

Redemption Row posiada sześć żetonów sprzętu: 3 przedmioty fortelu i 3 przedmioty walki. Na początku gry należy losowo umieścić 1 żeton sprzętu w każdym wyznaczonym miejscu na planszy. Efekty żetonów nie są tajne - możesz je umieścić na planszy wedle uznania, odkryte lub zakryte.

WAŻNE: Jeżeli posiadasz przedmioty pola bitwy z innych zestawów, możesz wybierać je losowo spośród wszystkich posiadanych żetonów.

Możesz użyć przedmiotu fortelu, gdy jeden z twoich walczących znajduje się na polu z tym żetonem. Rozpatrz efekt na żetonie i odtóż go do pudełka. Użycie przedmiotu fortelu liczy się jako jedna z twoich akcji, ale nie liczy się jako zagranie karty fortelu dla innych efektów.

Możesz użyć przedmiotu walki, kiedy jeden z twoich walczących zagra kartę walki (ataku, obrony lub uniwersalną), kiedy znajduje się na polu z żetonem przedmiotu walki. Kiedy zagrasz swoją kartę walki, weź żeton i umieść go obok swojej karty. Jeżeli atakujesz, zdecyduj, czy użyć żetonu, zanim twój przeciwnik zdecyduje, czy zagrywa kartę obrony. Karta którą zagrywasz zyskuje następujący efekt: "**PODCZAS WALKI:** Wartość tej karty wzrasta o wartość na żetonie". Jeśli twoja karta posiada efekt podczas walki, wybierz kolejność rozpatrywania efektów kart i żetonu. Efekt żetonu może być anulowany jak efekt karty. Po walce odtóż żeton do pudełka.

17

Ghost Rider rozpoczyna grę z 5 Ogniami Piekielnymi. Podczas manewru możesz wydać 1 Ogień Piekielny. Jeżeli to zrobisz, zwiększ ruch Ghost Ridera do 4 i możesz przesuwając go przez wrogich walczących. Następnie zadaj 1 obrażenie każdemu wrogiemu walczącemu przez którego się poruszyłeś.

“ Nie możesz zniszczyć kogoś, kto już jest ponad śmiercią. ”
—Ghost Rider

2

POKUTNY WZROK

PODZAS WALKI: Dodaj wartość **WZMOCNIENIA** karty wrogiego walczącego do wartości tej karty. Możesz wydać 2 Ognie Piekielne, aby zrobić to drugi raz.

GHOST RIDER | x2

2

POKUTNY WZROK

PODZAS WALKI: Dodaj wartość **WZMOCNIENIA** karty wrogiego walczącego do wartości tej karty. Możesz wydać 2 Ognie Piekielne, aby zrobić to drugi raz.

GHOST RIDER | x2

2

DUCH ZEMSTY

PO WALCE: Możesz wydać 1 Ogień Piekielny, aby dobrać 2 karty.

GHOST RIDER | x3

2

DUCH ZEMSTY

PO WALCE: Możesz wydać 1 Ogień Piekielny, aby dobrać 2 karty.

GHOST RIDER | x3

2

DUCH ZEMSTY

PO WALCE: Możesz wydać 1 Ogień Piekielny, aby dobrać 2 karty.

GHOST RIDER | x3

2

ŁAŃCUCZY OGNIPIEKIELNEGO

Ustaw swój Ogień Piekielny na 5.

GHOST RIDER | x2

2

ŁAŃCUCZY OGNIPIEKIELNEGO

Ustaw swój Ogień Piekielny na 5.

GHOST RIDER | x2

2

ZABRAŁEM ZE SOBĄ DIABŁA

PO WALCE: Możesz wydać 2 Ogień Piekielne, aby otrzymać 1 akcję.

GHOST RIDER | x3

2

ZABRAŁEM ZE SOBĄ DIABŁA

PO WALCE: Możesz wydać 2 Ogień Piekielne, aby otrzymać 1 akcję.

GHOST RIDER | x3

2

ZABRAŁEM ZE SOBĄ DIABŁA

PO WALCE: Możesz wydać 2 Ogień Piekielne, aby otrzymać 1 akcję.

GHOST RIDER | x3

1

W KOŃCU NAWIAŁEM Z PIEKŁA

PO WALCE: Możesz wydać 1 Ogień Piekielny, aby przesunąć Ghost Ridera maksymalnie o 2 pola.

GHOST RIDER | x3

1

W KOŃCU NAWIAŁEM Z PIEKŁA

PO WALCE: Możesz wydać 1 Ogień Piekielny, aby przesunąć Ghost Ridera maksymalnie o 2 pola.

GHOST RIDER | x3

1

W KOŃCU NAWIAŁEM Z PIEKŁA

PO WALCE: Możesz wydać 1 Ogień Piekielny, aby przesunąć Ghost Ridera maksymalnie o 2 pola.

GHOST RIDER | x3

1

UKŁAD Z DIABŁEM

PODZAS WALKI: Możesz wydać dowolną liczbę Ognia Piekielnego. Wartość tej karty wzrasta o tę liczbę.

GHOST RIDER | x2

1

UKŁAD Z DIABŁEM

PODZAS WALKI: Możesz wydać dowolną liczbę Ognia Piekielnego. Wartość tej karty wzrasta o tę liczbę.

GHOST RIDER | x2

3

PIEKŁO JEDZIE ZE MNĄ

Przesuń Ghost Ridera i maksymalnie 1 sąsiadującego walczącego, każdego z nich o maksymalnie 4 pola.
Otrzymujesz 2 Ognie Piekielne.
Otrzymujesz 1 akcję.

GHOST RIDER | x2

3

PIEKŁO JEDZIE ZE MNĄ

Przesuń Ghost Ridera i maksymalnie 1 sąsiadującego walczącego, każdego z nich o maksymalnie 4 pola.
Otrzymujesz 2 Ognie Piekielne.
Otrzymujesz 1 akcję.

GHOST RIDER | x2

1

OPANUJ DEMONA

PODCZAS WALKI: Wartość tej karty wzrasta o 1 za każdy Ogień Piekielny, który posiadasz.
(Nie wydajesz Ognia Piekielnego na ten efekt.)

GHOST RIDER | x3

1

OPANUJ DEMONA

PODCZAS WALKI: Wartość tej karty wzrasta o 1 za każdy Ogień Piekielny, który posiadasz.
(Nie wydajesz Ognia Piekielnego na ten efekt.)

GHOST RIDER | x3

1

OPANUJ DEMONA

PODCZAS WALKI: Wartość tej karty wzrasta o 1 za każdy Ogień Piekielny, który posiadasz.
(Nie wydajesz Ognia Piekielnego na ten efekt.)

GHOST RIDER | x3

2

ROZPAL PŁOMIENIE

PO WALCE: Jeżeli przegrałeś walkę, otrzymujesz Ogień Piekielny w liczbie równej otrzymanych obrażeń w walce.

GHOST RIDER | x3

2

ROZPAL PŁOMIENIE

PO WALCE: Jeżeli przegrałeś walkę, otrzymujesz Ogień Piekielny w liczbie równej otrzymanych obrażeń w walce.

GHOST RIDER | x3

2

ROZPAL PŁOMIENIE

PO WALCE: Jeżeli przegrałeś walkę, otrzymujesz Ogień Piekielny w liczbie równej otrzymanych obrażeń w walce.

GHOST RIDER | x3

3

W BLASKU CHWAŁY

PO WALCE: Wydaj dowolną liczbę Ognia Piekelnego. Zadaj tyle obrażeń każdemu walczącemu w strefie Ghost Ridera (*również jemu*).

GHOST RIDER | x2

3

W BLASKU CHWAŁY

PO WALCE: Wydaj dowolną liczbę Ognia Piekelnego. Zadaj tyle obrażeń każdemu walczącemu w strefie Ghost Ridera (*również jemu*).

GHOST RIDER | x2

2

NIEGODZIWCY SPŁONĄ

PO WALCE: Jeżeli Ghost Rider rozpoczął turę na innym polu, otrzymujesz 2 Ognie Piekielne.

GHOST RIDER | x3

2

NIEGODZIWCY SPŁONĄ

PO WALCE: Jeżeli Ghost Rider rozpoczął turę na innym polu, otrzymujesz 2 Ognie Piekielne.

GHOST RIDER | x3

2

NIEGODZIWCY SPŁONĄ

PO WALCE: Jeżeli Ghost Rider rozpoczął turę na innym polu, otrzymujesz 2 Ognie Piekielne.

GHOST RIDER | x3

1

FINTA

NATYCHMIAST: Anuluj wszystkie efekty na karcie przeciwnika.

GHOST RIDER | x2

1

FINTA

NATYCHMIAST: Anuluj wszystkie efekty na karcie przeciwnika.

GHOST RIDER | x2

ZDOLNOŚĆ SPECJALNA

Luke Cage otrzymuje od ataków podczas walki o 2 obrażenia mniej.

Podczas obrony Luke Cage wygrywa walkę jeżeli nie otrzyma obrażeń, nawet jeżeli nie zagrał żadnej karty.

1

SIŁACZ

PO WALCE: Przesuń wrogię walczącego maksymalnie o 3 pola. Może przechodzić przez innych wrogich walczących. Zadaj 1 obrażenie jemu i każdemu wrogiemu walczącemu przez którego się przesunął.

LUKE CAGE | x2

1

SIŁACZ

PO WALCE: Przesuń wrogię walczącego maksymalnie o 3 pola. Może przechodzić przez innych wrogich walczących. Zadaj 1 obrażenie jemu i każdemu wrogiemu walczącemu przez którego się przesunął.

LUKE CAGE | x2

1

BOHATER DO WYNAJĘCIA

PODZAS WALKI: Możesz WZMOCNIĆ ten atak.

LUKE CAGE | x3

1

BOHATER DO WYNAJĘCIA

PODZAS WALKI: Możesz WZMOCNIĆ ten atak.

LUKE CAGE | x3

1

BOHATER DO WYNAJĘCIA

PODZAS WALKI: Możesz WZMOCNIĆ ten atak.

LUKE CAGE | x3

1

UROCZYCH ŚWIĄT!

LUKE CAGE | x2

1

UROCZYCH ŚWIĄT!

LUKE CAGE | x2

1

SKÓRA Z TITANIUM

PO WALCE: Jeżeli przegrałeś walkę, zadaj wrogiemu walczącemu obrażenia równe liczbie obrażeń, które otrzymałeś.

LUKE CAGE | x2

SKÓRA Z TITANIUM

1

PO WALCE: Jeżeli przegrałeś walkę, zadaj wrogiemu walczącemu obrażenia równe liczbie obrażeń, które otrzymałeś.

LUKE CAGE | x2

GDZIE MOJA KASA?

1

Umieść Luka Cage'a sąsiadująco z najbliższym wrogiem walczącym. Otrzymujesz 1 akcję.

LUKE CAGE | x2

GDZIE MOJA KASA?

1

Umieść Luka Cage'a sąsiadująco z najbliższym wrogiem walczącym. Otrzymujesz 1 akcję.

LUKE CAGE | x2

ZAPŁATA

2

PO WALCE: Jeżeli wygrałeś walkę dobierz 2 karty.

LUKE CAGE | x2

ZAPŁATA

2

PO WALCE: Jeżeli wygrałeś walkę dobierz 2 karty.

LUKE CAGE | x2

OSŁANIAJ MNIE

2

NATYCHMIAST: Misty Knight może zamienić się miejscami z Lukiem Cagem. Jeżeli to zrobi, Luke Cage staje się broniącym.

LUKE CAGE | x2

OSŁANIAJ MNIE

2

NATYCHMIAST: Misty Knight może zamienić się miejscami z Lukiem Cagem. Jeżeli to zrobi, Luke Cage staje się broniącym.

LUKE CAGE | x2

CÓRKA SMOKA

2

PODZAS WALKI: Jeżeli Misty Knight sąsiaduje z wrogiem walczącym, wartość tej karty wzrasta do 6.

LUKE CAGE | x2

2

CÓRKA SMOKA

PODCZAS WALKI: Jeżeli Misty Knight sąsiaduje z wrogiem walczącym, wartość tej karty wzrasta do 6.

LUKE CAGE | x2

3

ODEPCHNIĘCIE

PO WALCE: Przesuń wrogię walczącego maksymalnie o 3 pola.

LUKE CAGE | x2

3

ODEPCHNIĘCIE

PO WALCE: Przesuń wrogię walczącego maksymalnie o 3 pola.

LUKE CAGE | x2

1

ŚMIECIOWA GADKA

NATYCHMIAST: Anuluj wszystkie efekty na karcie swojego przeciwnika.
PO WALCE: Jeżeli wygrasz walkę, zakończ turę.

LUKE CAGE | x3

1

ŚMIECIOWA GADKA

NATYCHMIAST: Anuluj wszystkie efekty na karcie swojego przeciwnika.
PO WALCE: Jeżeli wygrasz walkę, zakończ turę.

LUKE CAGE | x3

1

ŚMIECIOWA GADKA

NATYCHMIAST: Anuluj wszystkie efekty na karcie swojego przeciwnika.
PO WALCE: Jeżeli wygrasz walkę, zakończ turę.

LUKE CAGE | x3

2

JA WCIĄŻ STOJĘ

PO WALCE: Jeżeli wygrasz walkę, wybierz 2 karty ze swojego stosu kart odrzuconych i wtasuj do talii.

LUKE CAGE | x2

2

JA WCIĄŻ STOJĘ

PO WALCE: Jeżeli wygrasz walkę, wybierz 2 karty ze swojego stosu kart odrzuconych i wtasuj do talii.

LUKE CAGE | x2

1

OSTATECZNY CIOS

PO WALCE: Dobierz 1 kartę.

LUKE CAGE | x3

1

OSTATECZNY CIOS

PO WALCE: Dobierz 1 kartę.

LUKE CAGE | x3

1

OSTATECZNY CIOS

PO WALCE: Dobierz 1 kartę.

LUKE CAGE | x3

3

PRZEGRUPOWANIE

PO WALCE: Dobierz 1 kartę.
Jeżeli wygrasz walkę, dobierz w zamian 2 karty.

LUKE CAGE | x3

3

PRZEGRUPOWANIE

PO WALCE: Dobierz 1 kartę.
Jeżeli wygrasz walkę, dobierz w zamian 2 karty.

LUKE CAGE | x3

3

PRZEGRUPOWANIE

PO WALCE: Dobierz 1 kartę.
Jeżeli wygrasz walkę, dobierz w zamian 2 karty.

LUKE CAGE | x3

ZIOLNOŚĆ SPECJALNA

Pan Knight dodaje 1 do wszystkich wartości obrony.
Na koniec swojej tury zmień się w swoją następną tożsamość (Moon Knight).

“

*Już wcześniej umierałem.
To była nuda, więc wstałem.*

”

–Pan Knight

ZIOLNOŚĆ SPECJALNA

Na początku swojej tury przesun się o maksymalnie 2 pola.

Na koniec swojej tury zmień się w swoją następną tożsamość (Chonsu).

“

Nie jestem prawdziwy.

”

–Moon Knight

ZDOLNOŚĆ SPECJALNA

Chonsu dodaje 2 do wartości swoich kart ataku. Nie otrzymuje obrażeń od efektów innych niż obrażenia w walce.

Na koniec swojej tury zmienia się w swoją następną tożsamość (Pan Knight).

“

Jesteś moim synem.

”

—Chonsu

1

CAŁKOWICIE NORMALNA SPRAWA DO ZAŁATWIENIA

PO WALCE: Możesz zadać 2 obrażenia obu walczącym biorącym udział w walce.

MOON KNIGHT | x3

1

CAŁKOWICIE NORMALNA SPRAWA DO ZAŁATWIENIA

PO WALCE: Możesz zadać 2 obrażenia obu walczącym biorącym udział w walce.

MOON KNIGHT | x3

1

CAŁKOWICIE NORMALNA SPRAWA DO ZAŁATWIENIA

PO WALCE: Możesz zadać 2 obrażenia obu walczącym biorącym udział w walce.

MOON KNIGHT | x3

2

NIECH CIĘ PROWADZI TWOJE SZALEŃSTWO

PO WALCE: Odrzuć wierzchnią kartę ze swojej talii. Dobierz karty w liczbie równej wartości WZMOCNIENIA odrzuconej karty.

MOON KNIGHT | x2

2

NIECH CIĘ PROWADZI TWOJE SZALEŃSTWO

PO WALCE: Odrzuć wierzchnią kartę ze swojej talii. Dobierz karty w liczbie równej wartości WZMOCNIENIA odrzuconej karty.

MOON KNIGHT | x2

2

PIĘĆ CHONSU

PO WALCE: Jeżeli wygrasz walkę, przesun wrogiego walczącego maksymalnie o 4 pola.

MOON KNIGHT | x2

2

PIĘĆ CHONSU

PO WALCE: Jeżeli wygrasz walkę, przesun wrogiego walczącego maksymalnie o 4 pola.

MOON KNIGHT | x2

2

JA NIE ISTNIEJĘ

PO WALCE: Możesz zmienić się w swoją następną tożsamość.

MOON KNIGHT | x3

2

JA NIE ISTNIEJĘ

PO WALCE: Możesz zmienić się w swoją następną tożsamość.

MOON KNIGHT | x3

2

JA NIE ISTNIEJĘ

PO WALCE: Możesz zmienić się w swoją następną tożsamość.

MOON KNIGHT | x3

3

WĘDROWCY NOCY

Przesuń swojego walczącego maksymalnie o 4 pola. Możesz go przesuwac przez wrogich walczących. Otrzymujesz 1 akcję.

MOON KNIGHT | x2

3

WĘDROWCY NOCY

Przesuń swojego walczącego maksymalnie o 4 pola. Możesz go przesuwac przez wrogich walczących. Otrzymujesz 1 akcję.

MOON KNIGHT | x2

2

TO TA CZĘŚĆ, KTÓRĄ LUBIĘ

PO WALCE: Jeżeli wygrasz walkę możesz obejrzeć 3 wierzchnie karty z talii przeciwnika i odrzucić jedną z nich. Pozostałe 2 odłóż w dowolnej kolejności.

MOON KNIGHT | x2

2

TO TA CZĘŚĆ, KTÓRĄ LUBIĘ

PO WALCE: Jeżeli wygrasz walkę możesz obejrzeć 3 wierzchnie karty z talii przeciwnika i odrzucić jedną z nich. Pozostałe 2 odłóż w dowolnej kolejności.

MOON KNIGHT | x2

1

WYSTARCZAJĄCO DOBRY

PO WACE: Możesz dobrać 2 karty. Jeżeli to zrobisz, otrzymujesz 2 obrażenia.

MOON KNIGHT | x2

1

WYSTARCZAJĄCO DOBRY

PO WACE: Możesz dobrać 2 karty.
Jeżeli to zrobisz, otrzymujesz 2 obrażenia.

MOON KNIGHT | x2

3

SZALEŃSTWO UTRZYMA CIĘ PRZY ŻYCIU

Odzyskujesz 2 punkty zdrowia.
Jeżeli zaczynałeś turę na innym polu, otrzymujesz 1 akcję.

MOON KNIGHT | x2

3

SZALEŃSTWO UTRZYMA CIĘ PRZY ŻYCIU

Odzyskujesz 2 punkty zdrowia.
Jeżeli zaczynałeś turę na innym polu, otrzymujesz 1 akcję.

MOON KNIGHT | x2

2

TKWIMY W TYM RAZEM

PO WALCE: Jeżeli wygrasz walkę, dobierz 1 kartę.

MOON KNIGHT | x3

2

TKWIMY W TYM RAZEM

PO WALCE: Jeżeli wygrasz walkę, dobierz 1 kartę.

MOON KNIGHT | x3

2

TKWIMY W TYM RAZEM

PO WALCE: Jeżeli wygrasz walkę, dobierz 1 kartę.

MOON KNIGHT | x3

1

FINTA

NATYCHMIAST: Anuluj wszystkie efekty na karcie przeciwnika.

MOON KNIGHT | x3

1

FINTA

NATYCHMIAST: Anuluj wszystkie efekty na karcie przeciwnika.

MOON KNIGHT | x3

1

FINTA

NATYCHMIAST: Anuluj wszystkie efekty na karcie przeciwnika.

MOON KNIGHT | x3

2

PRZESZŁOŚĆ I TERAŹNIEJSZOŚĆ PRZENIKAJĄ SIĘ

PODCZAS WALKI: Dodaj wartość **WZMOCNIENIA** wierzchniej karty swojego stosu kart odrzuconych do wartości tej karty.

MOON KNIGHT | x3

2

PRZESZŁOŚĆ I TERAŹNIEJSZOŚĆ PRZENIKAJĄ SIĘ

PODCZAS WALKI: Dodaj wartość **WZMOCNIENIA** wierzchniej karty swojego stosu kart odrzuconych do wartości tej karty.

MOON KNIGHT | x3

2

PRZESZŁOŚĆ I TERAŹNIEJSZOŚĆ PRZENIKAJĄ SIĘ

PODCZAS WALKI: Dodaj wartość **WZMOCNIENIA** wierzchniej karty swojego stosu kart odrzuconych do wartości tej karty.

MOON KNIGHT | x3

2

DLATEGO ZAWSZE WYGRYWAM

PODCZAS WALKI: Możesz **WZMOCNIĆ** ten atak.

MOON KNIGHT | x3

2

DLATEGO ZAWSZE WYGRYWAM

PODCZAS WALKI: Możesz **WZMOCNIĆ** ten atak.

MOON KNIGHT | x3

2

DLATEGO ZAWSZE WYGRYWAM

PODCZAS WALKI: Możesz **WZMOCNIĆ** ten atak.

MOON KNIGHT | x3